

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
"Центр детского творчества и методического обеспечения"
города Череповца

Принята
на педагогическом совете
от 08.04.2022
Протокол № 3

Утверждена
Приказ от 08.04.2022 № 47



техническая направленность

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«3D-моделирование»

уровень обучения – средний (базовый)

срок реализации программы: 1 год (72 часа)

возраст обучающихся: 11 – 15 лет

Составитель:
педагог дополнительного образования
Савасин Илья Александрович

Череповец
2022 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Программа составлена на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 (ред. от 30 сентября 2020 года) «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
 - Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996 «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г»;
 - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
 - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
 - Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
 - Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
 - Положение об условиях приема на обучение в муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
 - Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
 - Положение о порядке реализации права учащихся на обучение по индивидуальному учебному плану, в том числе ускоренное обучение, в пределах осваиваемой дополнительной общеразвивающей программы муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения».

Направленность: техническая.

Актуальность. Актуальность Программы обусловлена практическим использованием

трехмерной графики в различных отраслях и сферах деятельности человека, знание которой становится все более необходимым для всестороннего развития личности каждого обучающегося. Как и все информационные технологии, 3 D - моделирование основано на применении компьютерных и программных средств, которые подвержены быстрым изменениям. Это диктует необходимость усвоения данных технологий в более раннем возрасте. Программа ориентирована на изучение основных принципов проектирования и 3D-моделирования для создания и практического изготовления отдельных элементов технических проектов обучающихся и тем самым способствует развитию конструкторских, изобретательских, научно – технических компетентностей. Программа нацеливает учащихся на дальнейшее совершенствование в данном виде деятельности и готовит к осознанному выбору востребованных профессий, таких как инженер - конструктор, инженер - технолог, проектировщик, дизайнер и т.д.

Отличительные особенности программы.

Программа является практико-ориентированной, основу деятельности обучающихся составляет выполнение творческих заданий и использованию 3D -принтера для печати своих моделей. Обучение проводится в программе приложения для 3-D моделирования, которая обладает интуитивно-понятным интерфейсом и является оптимальным программным продуктом для получения базовых навыков в 3D -моделировании. Программа позволит выявить обучающихся, проявивших интерес к 3D -моделированию, содействовать формированию мотивации к построению трехмерных моделей и трехмерной печати помощью 3D -принтера.

Адресат программы.

Возраст обучающихся – 11-15 лет. Обучающиеся данного возраста уже владеют навыками работы с клавиатурой, мышью, приемами работы с графическими изображениями, умеют сохранять работы. Программа не требует первоначальных знаний в области 3D-моделирования

Объем программы 72 часа.

Форма обучения: очная.

Занятия могут быть организованы группами, мини-группами, индивидуально.

При необходимости возможно применение дистанционных технологий. Наряду с учебными занятиями на базе учреждения возможны как онлайн, так и офлайн трансляция: применение видео-занятий, презентаций.

Срок освоения программы - 1 год.

Срок обучения с 1 сентября 2022 года по 30 мая 2023 года

Язык обучения – русский.

Уровень обучения – средний (базовый).

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа.

Количество обучающихся в группе 10-20 человек.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Формирование у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания пространственных моделей, освоение элементов основных навыков по трёхмерному моделированию.

Задачи программы.

Обучающие:

- формировать базовые понятия и практические навыки в области 3D-моделирования и печати;
- учить работать с программно-периферийным оборудованием (3D - принтер);
- учить работе со средствами создания трехмерной графики, созданию и редактированию 3D -объектов.

Развивающие:

- развивать образное, пространственное мышление;
- развивать умение ставить задачи, планировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- формировать умения конструктивного взаимодействия в группе.

Воспитательные:

- формировать интерес к 3D-моделированию, личностно окрашенное отношение и мотивацию к техническому творчеству.

1.3. Учебный план, содержание программы

Учебный план

№	Наименование разделов, тем	Часы			Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Понятие 3D -графики и 3D -моделирования	2	1	1	опрос
2	Основы компьютерной грамотности	24	8	16	анализ процесса и продукта деятельности
3	Визуальный язык программирования Scratch	10	4	6	Практическое задание
4	Приложение для 3-D моделирования.	20	4	16	Практическое задание
5	Основы 3D-печати.	14	3	11	Практическое задание
6	Итоговое занятие	2		2	Презентация

					творческой работы
	Итого за год	72	20	52	

Содержание

1. Вводное занятие. Понятие 3D-графики и 3D-моделирования.

Теория:

Двухмерное и трехмерное пространство. Области использования трехмерной графики и ее назначение. Демонстрация возможностей трехмерной графики. 3D-печать и области ее применения. Правила техники безопасности.

2. Основы компьютерной грамотности

Теория:

Программное обеспечение, работа в текстовом редакторе.

Владение устройствами ввода и вывода информации, набор текста, создание файловой системы, работа с офисными приложениями, пользование Интернет-браузерами, пользование приложениями электронной почты, облачные технологии. Создание презентаций. Создание интеллектуальных викторин и игр.

Понятие 3D-графика, 3D- моделирование.

Практика:

Работа в текстовом редакторе: совершенствование навыков работы мышью, клавиатуре, набор текста. Составление и набор на компьютере мини рассказов, объявлений, афиш. Работа с таблицами, вставка их в текст документа. Поиск иллюстраций и вставление его в текст. Работа с символами.

Поиск по запросам в браузере.

Создание почты, отправка и получение информации.

Размещение материала в облаке, передача другому лицу через электронную почту.

Создание презентации по теме 3D.

3. Визуальный язык программирования - Scratch

Теория:

Знакомство с программой.

Знакомство с интерфейсом программы.

Знакомство с эффектами и циклами.

Практика:

Создание мини игр и мини мультфильм на основе языка программирования. Рисование Спрайтов, фона сцен.

Игра «В мяч», игра «Кот-математик», Мультфильм «Акула и рыбка».

Создать игру и мультфильм с помощью языка программирования.

Приложение для 3-D моделирования Теория:

Знакомство с приложением для 3-D моделирования

Основные базовые и дополнительные инструменты для создания фигур.

Демонстрация работы с приложением для 3-D моделирования.

Операции «склеивание», «вырезание», «группировка», «раскрашивание» и т.п.

Практика:

Освоение алгоритма работы с приложением. Формирование фигуры (куба, шара, конуса, сложной фигуры, персонажа) инструментами из палитры приложений для 3-Д моделирования. Создание эмблем, логотипов, брелоков, сложных фигур. Работа в группах. Конкурс на тему «Транспорт будущего».

5. Основы 3D-печати.

Теория:

Принципы работы 3D-принтера. Технологии 3Д-печати. Устройство 3Д-принтера. Материалы для 3Д-печати. Программное обеспечение для подготовки 3Д-моделей к печати (RepetierHost, Cura). Изучение базового меню принтера.

Практика:

Настройка принтера. Составление заданий для печати. Освоение приемов настройки принтера для печати. Загрузка файлов и запуск принтера на печать. Подготовка моделей к печати. Печать моделей.

6.Итоговое занятие. Презентация творческих работ.

1.4 Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

знать:

- основы работы в программном обеспечении.
- правила работы с программно-периферийным оборудованием (3D-принтер);

уметь:

- самостоятельно создавать и преобразовывать объекты в трехмерном пространстве в программной среде приложения для 3-Д моделирования,
- создавать трехмерные модели с помощью 3D -печати.

Метапредметные:

- умение планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условием ее реализации.

Личностные:

- интерес к 3D -моделированию, желание совершенствоваться в данном виде деятельности.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№	Месяц неделя	Форма занятия	Количес- тво часов	Тема	Место проведен- ия	Форма аттестации (контроля)
1	Сентябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Вводное занятие. Понятие 3D-графики и 3D-моделирования	Учебный кабинет	Опрос
2	Сентябрь 2 неделя	Учебное занятие	2	«Основы компьютерной грамотности» - 24 часа Владение устройствами ввода и вывода информации, набор текста, создание файловой системы. Работа с офисными приложениями, пользование Интернет-браузерами, инсталляция программ.	Учебный кабинет	
3	Сентябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Пользование приложениями, электронной почты, облачные технологии. Работа в офисном приложении: обработка навыков работы с мышью, клавиатуре, набор текста	Учебный кабинет	
4	Сентябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Работа в офисном приложении: обработка навыков работы с мышью, клавиатуре, набор текста. Работа в офисном приложении: обработка навыков работы с мышью, клавиатуре, набор текста.	Учебный кабинет	
5	Октябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Поиск по запросам в браузере. Поиск статей в Интернет о 3D-графике, где применяется 3D-графика	Учебный кабинет	
6	Октябрь	Учебное занятие	2	Создание презентации по теме 3D.	Учебный кабинет	

	2 неделя			Создание презентации по теме 3D.		
7	Октябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание презентации по теме 3D. Использование Интернет-браузеров.	Учебный кабинет	
8	Октябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Использование Интернет-браузеров. Использование Интернет-браузеров.	Учебный кабинет	анализ процесса и продукта деятельности
9	Октябрь Ноябрь	Учебное занятие	2	«Визуальный язык программирования Scratch» - 10 часов. Знакомство с программой Scratch. Знакомство с интерфейсом программы.	Учебный кабинет	
10	Ноябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Первый проект. Знакомство с блоком звука, изменение скорости движения.	Учебный кабинет	
11	Ноябрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Написание проекта «Автомобиль с пятью скоростями». Написание проекта «Автомобиль с пятью скоростями».	Учебный кабинет	
12	Ноябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Эффекты проектов. Цветовые эффекты. Анимация. Написание программы «Танцующий кот»	Учебный кабинет	тестирование
13	Ноябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Написание программы «Танцующий кот» Написание программы «Танцующий кот»	Учебный кабинет	практическое задание
14	Декабрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Тема 3 «Приложение для 3-D моделирования»- 20 часов. Демонстрация работы с приложением для 3-D моделирования. Вращение и перемещение объектов. 2D и 3D объекты. Манипуляции с 3D объектами.	Учебный кабинет	

15	Декабрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Вращение и перемещение объектов. 2D- и 3D-объекты. Манипуляции с 3D-объектами. Вращение и перемещение объектов. 2D- и 3D-объекты. Манипуляции с 3D-объектами. Формирование фигуры инструментами из палитры приложением для 3D-моделирования.	Учебный кабинет	
16	Декабрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Формирование фигуры инструментами из палитры приложения для 3-D моделирования Операции «склеивание», «вырезание», «группировка».	Учебный кабинет	
17	Декабрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Операции «склеивание», «вырезание», «группировка». Операции «склеивание», «вырезание», «группировка».	Учебный кабинет	
18	Январь 2 неделя	Учебное занятие	2	Комбинирование 3D-объектов. Комбинирование 3D-объектов.	Учебный кабинет	
19	Январь 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание фигур на предложенную педагогом тему. Конкурс на тему «Робот». Создание фигур на предложенную педагогом тему. Конкурс на тему «Робот», Сохранение работы в формате STL.	Учебный кабинет	
20	Январь 4 неделя	Учебное занятие	2	2 Создание фигур на тему «Фабрика игрушек». Сохранение работы в формате STL. Создание фигур на тему «Фабрика игрушек». Сохранение работы в формате STL.	Учебный кабинет	
21	Февраль 1 неделя	Учебное занятие	2	Создание проекта «Детская площадка» Создание проекта «Детская площадка»	Учебный кабинет	
22	Февраль 2	Учебное занятие	2	Создание проекта «Комната мечты» (интерьер детской комнаты). Создание проекта «Комната мечты» (интерьер детской комнаты).	Учебный кабинет	тестирование

	неделя						
23	Февраль 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание проекта «Комната мечты» (интерьер детской комнаты).	Учебный кабинет	Практическое задание	
24	Февраль 4 неделя	Учебное занятие	2	«Основы 3D-печати» - 14 часов. Знакомство с 3D-принтером. Инструкция по технике безопасности. Изучение работы принтера.	Учебный кабинет		
25	Март 1 неделя	Учебное занятие		Изучение работы 3D-принтера. Просмотр видеоролика. Настройка принтера	Учебный кабинет		
26	Март 2 неделя	Учебное занятие	2	Освоение приемов настройки принтера для печати для различных материалов и по различным технологиям	Учебный кабинет		
27	Март 3 неделя	Учебное занятие	2	Освоение приемов настройки принтера для печати для различных материалов и по различным технологиям	Учебный кабинет		
28	Март 4 неделя	Учебное занятие	2	Печать работ на 3D-принтере. Печать работ на 3D-принтере	Учебный кабинет		
29	Апрель 1 неделя	Учебное занятие	2	Печать работ на 3D-принтере. Печать работ на 3D-принтере	Учебный кабинет	тестирование	
30	Апрель 2 неделя	Учебное занятие	2	Печать работ на 3D-принтере. Печать работ на 3D-принтере	Учебный кабинет	Практическое задание	
31	Апрель 3 неделя	Учебное занятие	2	Тема «Основы компьютерной грамотности» - 10 часов Создание в офисном приложении викторины-презентации для детей. Создание в офисном приложении викторины-презентации для детей.	Учебный кабинет		

32	Апрель 4 неделя	Учебное занятие	2	<p>Презентация работ (аттестация) – презентация лучшей работы за год (по выбору)</p> <p>Создание в программе игры-презентации «Найди 10 отличий» для детей.</p>	Учебный кабинет	
33	Май 1 неделя	Учебное занятие	2	<p>Создание в программе игры-презентации «Найди 10 отличий» для детей.</p> <p>Создание в программе игры-презентации «Найди 10 отличий» для детей.</p>	Учебный кабинет	
34	Май 2 неделя	Учебное занятие	2	<p>Создание в программе игры-презентации «Кроссворд» для детей (свободная тема)</p> <p>Создание в программе игры-презентации «Кроссворд» для детей (свободная тема).</p>	Учебный кабинет	
35	Май 3 неделя	Учебное занятие	2	<p>Создание в программе игры-презентации «Кроссворд» для детей (свободная тема).</p> <p>Создание в программе игры-презентации «Кроссворд» для детей (свободная тема).</p>	Учебный кабинет	тестировани е
36	Май 4 неделя	Учебное занятие	2	Итоговое занятие	Учебный кабинет	Презентация работ

2.2 Условия реализации программы

Учебные занятия по 3-моделированию проходят в учебном кабинете. В учебном кабинете должны быть ученические столы – 10 шт., ученические стулья – 20 шт. учительский сто, учительский стул, стол для 3D-принтера

Материальное обеспечение.

В рамках оснащения новых мест дополнительного образования детей:

ноутбук - 3 штуки;

3D-принтер тип 1 – 1штука;

программное обеспечение для 3D-моделирования

Имеющееся оборудование: ноутбуки.

Структура занятий предусматривает, что в течение занятия каждый обучающийся вовлечён в работу на данном оборудовании.

Кадровое обеспечение.

Программу реализует педагог дополнительного образования имеющий:

высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки»

или

высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования педагогической направленности

или

успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ

2.3 Формы аттестации.

В процессе обучения осуществляется текущий контроль за уровнем знаний, умений и навыков в соответствии с пройденным материалом программы.

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года. Методы контроля – опросный метод, анализ процесса и продукта деятельности, практическое задание.

Аттестация по итогам реализации обще развивающей программы обучающимся проводится в мае по окончании полного курса обучения.

Форма аттестации обучающихся по итогам реализации образовательной программы: презентация творческой работы.

2.4. Оценочные материалы

Формы и методы контроля и оценки: опрос по теоретическим основам 3Dмоделирования, выполнение практических заданий, мониторинг своевременного выполнения этапов учебного процесса и результатов обучения, тестирование готового продукта. Презентация коллективной/индивидуальной работы.

Критерии уровней сформированности образовательной деятельности учащихся.

- Высокий уровень – учащийся освоил практически весь объем знаний и овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период.

- Средний уровень - учащийся освоил половину объема знаний и овладел половиной умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период, выполняет задания на основе образца.

- Низкий уровень - учащийся освоил менее половины объема знаний и овладел менее половины умений и навыков, чем предусмотрено программой за конкретный период, в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

В качестве способа определения достижения обучающимися планируемых результатов используются опрос, тестирование, практическое задание.

Перечень оценочных материалов

Тест на тему: “Основы 3D Моделирования” – Приложение № 1.

Тест на тему: “Основы компьютерной грамотности” – Приложение № 2

Тест на тему «Приложение для 3-D моделирования» Приложение № 3

Тест на тему «Основы 3D-печати» Приложение № 4

2.5 Методические материалы

Принципы обучения.

Доступность (соответствие возрастным и индивидуальным особенностям).

Наглядность (илюстративность, наличие дидактических материалов).

Систематичность и последовательность (научившись элементарным навыкам работы, учащийся фантазирует (от простого к сложному), использует технические средства, применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ).

Самостоятельность (дети полноправные участники своей деятельности)

Развивающее обучение (развитие ребёнка в деятельности, в результате чего обогащается его практический опыт).

Педагогические технологии, используемые на занятиях:

Технология	Целевые ориентации	Прогнозируемый результат использования технологий
Технология	-выявление и	- прочность усвоения материала;

проблемного обучения	<p>разрешение скрытых вопросов проблемных ситуаций в опорой на имеющиеся знания;</p> <p>-развитие познавательных и творческих способностей;</p> <p>-активизация самостоятельной деятельности учащихся</p>	<p>- активная позиция ребенка (субъект обучения), ответственность;</p> <p>- самостоятельный поиск информации и работа с ней;</p> <p>- решение проблемы психологического комфорта на занятиях.</p>
Технология педагогической поддержки	<p>- переход от педагогики требований к педагогике отношений;</p> <p>- единство обучения и воспитания;</p> <p>- гуманно-личностный подход к ребёнку;</p> <p>-формирование положительной «Я – концепции»</p>	<p>- раскрытие возможностей ребёнка;</p> <p>- создание ситуации успеха для каждого ребёнка;</p> <p>- уверенность в своих силах;</p> <p>- право ребёнка на выбор, право на ошибку, право на собственную точку зрения;</p> <p>- установление субъект – субъектных отношений между педагогом и ребёнком;</p> <p>- предоставление возможности ребёнку реализовать себя в положительной деятельности.</p>
Информационно-коммуникационные технологии	<p>- повышение качества знаний,</p> <p>- формирование и развитие информационной и коммуникативной компетенции,</p> <p>- мотивации к изучению нового,</p> <p>- развитие критического мышления</p>	<p>- критическое отношение к информации;</p> <p>- прочность усвоения материала.</p>

Здоровьесберегающие технологии	<ul style="list-style-type: none"> - создание условий для сохранения здоровья учащихся. 	<ul style="list-style-type: none"> - соблюдение санитарно-гигиенических требований (проветривание, оптимальный тепловой режим, освещенность, чистота, соблюдение техники безопасности); - составление расписания и распределение учебной нагрузки в соответствии с требованиями; - смена видов деятельности на занятии; - физпаузы; - индивидуальный подход к учащимся с учётом личностных возможностей; - благоприятный психологический климат.
Рефлексивные технологии	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельная оценка своего состояния, эмоций, результатов своей деятельности; - осмысление своих действий. 	<ul style="list-style-type: none"> - рефлексия настроения; - рефлексия деятельности; - рефлексия содержания.

2.6 Воспитательные компоненты

Календарный план воспитательной работы на 2022-2023 учебный год

Цель воспитательной работы - создание пространства для самоопределения и самореализации личности ребенка, обеспечивающего социальную защиту и поддержку взросления, духовно-нравственное становление.

Моя страна			
Формирование гражданской позиции обучающихся посредством развития знания о культуре и истории развития России			
Событие	Форма	Решаемые задачи	Сроки
День города	Квест	Воспитание любви к малой	ноябрь

		Родине	
День науки и гуманизма.	Беседа	Формирование у обучающихся отношения к науке как важнейшему фактору развития общества	Февраль
День защитника Отечества	Акция	Воспитание уважения к защитникам страны	февраль
В кругу друзей			
Содействие успешной адаптации детей в социуме посредством приобретения опыта межличностной культуры общения.			
Событие	Форма	Решаемые задачи	Сроки
Новый год	Спектакль	Развитие коммуникативных навыков	декабрь
Международный женский день	Квест	Воспитание культуры общения и уважения к матери, к бабушке, к девочкам	март
Время добрых дел			
Приобщение детей к общечеловеческим ценностям в процессе совместной деятельности			
Событие	Форма		Сроки
День Победы	Акция «Подарок ветерану»	Воспитание уважения к памяти защитников Отечества, воспитание уважения к человеку труда и к старшему поколению	май
День пожилого человека	акция	Воспитание уважения к людям пожилого возраста	
Формула здоровья			
Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.			
Событие	Форма		Сроки
День Интернета	беседа	Воспитание негативного отношения к «соблазнам» в сети Интернет	сентябрь
Всемирный день здоровья	беседа	Формирование культуры сохранения собственного здоровья	Апрель

2.7 Информационные ресурсы и литература :

1. Сообщество владельцев 3Д-принтеров <https://3dtoday.ru/>
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.
3. Компьютер в вашей школе. Учебное пособие. Творческое кооперативное объединение «АСТ». 129085, РФ, г. Москва, б-р

4. Лиштван З.В. Конструирование/ З.В. Лиштван. - М.: Просвещение, 2002
5. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. ИД "Питер"2003.

Тест на тему: “Основы 3D Моделирования”.

1. Дайте определение термину Моделирование.
 - А) Назначение поверхностям моделей растровых или процедурных текстур;
 - В) Установка и настройка источников света;
 - С) Создание трёхмерной математической модели сцены и объектов в ней;
 - Д) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей или принтер.
2. Что такое рендеринг?
 - А) Трёхмерные или стереоскопические дисплеи;
 - Б) Установка и настройка источников света;
 - С) Построение проекции в соответствии с выбранной физической моделью;
 - Д) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей.
3. Где применяют трехмерную графику (изображение)?
 - А) Науке и промышленности, компьютерных играх, медицине ;
 - Б) Кулинарии, общепитеах;
 - С) Торговли;
 - Д) Стоматологии.
4. Модель человека в виде манекена в витрине магазина используют с целью:
 - А) Продажи ;
 - Б) Рекламы;
 - С) Развлечения ;
 - Д) Описания
5. Рисунки, карты, чертежи, диаграммы, схемы, графики представляют собой модели следующего вида:
 - А) Табличные информационные;
 - Б) Математические;
 - С) Натурные;
 - Д) Графические информационные.
6. Программные обеспечения, позволяющие создавать трёхмерную графику это...
 - А) Blender Foundation Blender, Side Effects Software Houdini;
 - Б) AutoPlay Media Studio;
 - С) Adobe Photoshop;
 - Д) FrontPage.
7. К числу математических моделей относится:
 - А) Формула корней квадратного уравнения;
 - Б) Правила дорожного движения;
 - С) Кулинарный рецепт;
 - Д) Милицейский протокол.
8. Процесс построения информационных моделей с помощью формальных языков называется:
 - А) Планированием;
 - Б) Визуализацией;

C) Формализацией;

D) Редеринг.

9. Математическая модель объекта:

A) Созданная из какого-либо материала модель, точно отражающая внешние признаки объекта-оригинала;

B) Совокупность данных, содержащих информацию о количественных характеристиках объекта и его поведении в виде таблицы;

C) Совокупность записанных на языке математики формул, отражающих те или иные свойства объекта-оригинала или его поведение;

D) Установка и настройка источников света.

10. Сколько существует основных этапов разработки и исследование моделей на компьютере:

A) 5

B) 6

C) 3

D) 2

Ответы: 1.C 2.C 3.A 4.C 5.B 6.A 7.A 8.C 9.C 10.A

Тест «Основы компьютерной грамотности»

Задание I. Тестовое задание (выполняется на компьютере):

Процессор это:

Устройство для вывода информации на бумагу

+Устройство обработки информации

Устройство для чтения информации с магнитного диска

CD-ROM — это:

+Устройство чтения информации с компакт-диска

Устройство для записи информации на магнитный диск

Устройство для долговременного хранения информации

Принтер — это:

+Устройство для вывода информации на бумагу

Устройство для долговременного хранения информации

Устройство для записи информации на магнитный диск

Магнитный диск — это:

Устройство для вывода информации

+Устройство для долговременного хранения информации

Устройство для записи информации на магнитный диск

Сканер — это:

Многосредный компьютер

Системная магистраль передачи данных

+Устройство ввода изображения с листа в компьютер

Какое устройство компьютера моделирует мышление человека?

Оперативная память

+Процессор

Монитор

Клавиатура — это:

Устройство обработки информации

+Устройство для ввода информации

Устройство для хранения информации

Монитор — это:

Устройство обработки информации

+Устройство для ввода информации

Устройство для вывода информации

Мышь — это:

Устройство обработки информации

Устройство для хранения информации
+Устройство ввода информации

Память — это:

Устройство для записи информации на магнитный диск

+Устройство для хранения информации

Устройство для обработки информации

Драйвер — это ...

устройство сопряжения ЭВМ и внешнего устройства

+программа, обеспечивающая взаимодействие ОС с физическим устройством

Имя устройства

Числовой код

Программа диагностики

Интерфейс — это...

файл, содержащий информацию в виде текстовых символов, разделённых символами новой строки

внутренний файл

программа, предназначенная для отладки разрабатываемой программы

+совокупность средств и правил, обеспечивающих логическое или

физическое взаимодействие устройств и программ вычислительной системы

Что является средством хранения редко используемых данных: резервных копий, старых версий программ, журналов

буфер

+архив

ОЗУ

файл

ПЗУ

Что такое байт

+группа из восьми битов, обрабатываемых как единое целое

единица измерения скорости передачи информации

данные используемые для тестирования

элемент структуры данных, значение которого не постоянно

Буфер — это...

область памяти где расположены значения констант программы

запоминающее устройство, содержащее управляющие программы

уплотнение памяти

+область памяти для временного хранения информации

Какая клавиша используется для удаления неправильно введённого символа, расположенного слева от курсора

DEL

+BASKSPACE

INS

DELETE

Какое расширение имеют файлы в Excel

Bas

+Xls

Bmp

Txt

Приложение Eguation editor это...

калькулятор

графический редактор

+редактор формул

При помощи меню ФОРМАТ производится...

+форматирование текста документа

форматирование дискеты

форматирование настроек **WORD**

Копирование выделенного объекта производится при нажатой клавише...

shift

Alt

+Ctrl

Каким образом можно удалить графический элемент

выделить,<Esc>

+выделить,

выделить,<F8>

Какое расширение имеют документы **WORD**

dos

dop

+doc

Каким образом можно скопировать в буфер обмена всё содержимое

активного окна как графический элемент

<F12>

<turbo>

+<Alt+Print Screen SysRg>

Как создать папку на рабочем столе

+кликнуть на рабочем столе правой клавишей мыши затем выбрать «Папка» в подменю создать

кликнуть на рабочем столе левой клавишей мыши затем выбрать «Папка» в подменю создать

кликнуть на кнопку пуск затем выбрать «Папка» в подменю создать

Как закрыть окно

дважды кликнуть на крестик в правом верхнем углу окна
+ кликнуть на крестик в правом верхнем углу окна
нажать комбинацию клавиш Alt+Tab
Каким образом удалить содержимое таблицы
выделить <D>
выделить <Esc>
+выделить
Красной чертой подчёркивают слова...
+с орфографическими ошибками
иностранные
фразеологизмы

Каким образом слова с грамматическими ошибками выделяются в документе
анимацией
подчёркиванием красной линией
+подчеркиванием зеленой линией

Как создать файл или папку?
создается автоматически при запуске программы
+при помощи меню правой кнопки — СОЗДАТЬ-ФАЙЛ (или папку)
попросить преподавателя
затрудняюсь ответить

Как переименовать файл или папку?
этого нельзя сделать
затрудняюсь ответить
+при помощи меню правой кнопки — ПЕРЕИМЕНОВАТЬ
кликнуть два раза по названию файла (папки)
+Набор команд, из которых пользователь может сделать выбор.
Список файлов и открытой папке.
Форма представления объекта.

Окно документа.
Укажите неверное высказывание.
Окно — это
+Ярлык программы.
Часть экрана, в которой работает программа.
Прямоугольник на экране для диаграмм.
Прямоугольник для вывода меню.
Часть экрана, отведенная для текста и рисунка.

Команда СОХРАНИТЬ КАК применяется
Для записи файлов в оперативную память.
Для записи файла с рисунками.
При сохранении файла на винчестер.

+Для первого сохранения файла с новым создаваемым именем или в новое место.

Приложение № 3

Тест на тему «Визуальный язык программирования Scratch»

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии).

Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории.

Сколько таких категорий?

- А) 20
- Б) 15
- В) 10
- Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 260 точек
- Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

- А) 1
- Б) 2
- В) Любое количество
- Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 360 точек
- Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт

- В) Сцена
- Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

- А) Да
- Б) Нет
- В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb2
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

- А) СКИ
- Б) Алгоритм
- В) Скрипт
- Г) Программа

Ответы на тест:

- 1.Б
- 2. В
- 3. А
- 4. Б
- 5. В
- 6. В
- 7. В
- 8. Б
- 9. А
- 10. А

Тест «Основы 3D-печати»

1. Какой материал из перечисленных еще не доступен для 3D-печати?

- Титан
- АБС-пластик
- Шоколад
- Древесина+

2. Как расшифровывается аббревиатура SLS?

- Выборочное/селективное лазерное плавление
- Выборочное/селективное лазерное спекание +
- Выборочное тепловое спекание
- Такого метода не существует

3. Чем технология FDM отличается от FFF?

FDM – это аббревиатура для персональных принтеров, а FFF – промышленных машин

FFF – это печать фотополимером, а FDM – пластиком в нитях
Ничем, это одно и то же, дело в патентах+
В зависимости от диаметра нити (1,75 – FDM, 2,85 мм - FFF)

4. Почему печать по технологии FDM на персональных 3D принтерах не используется в особо нагруженных деталях? (Несколько вариантов ответов)

- Прочность изделий на разрыв вдоль слоя ниже, чем при изготовлении по другим технологиям (применимо к обычным пластикам ABS, PLA и т.д.)+
- Персональные FDM принтеры не могут стабильно печатать инженерными высокотемпературными прочными пластиками (типа ULTEM, PEEK и т.д.)+
- На самом деле используются, я вовсю дома печатаю PEEKом на Prusa i3
- Технология FDM в любом виде не может обеспечить прочность по сравнению с другими технологиями

Какая из технологий 3D печати позволяет печатать фотополимерами?

- SLA
- DLP
- MJM
- Все перечисленные+